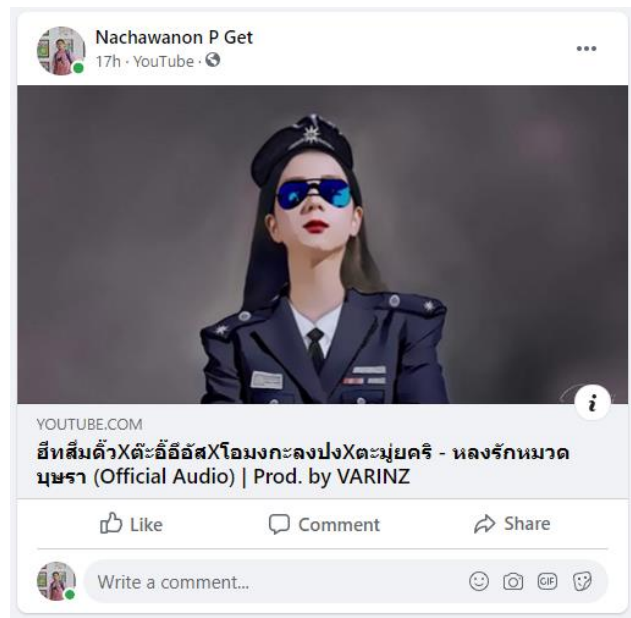


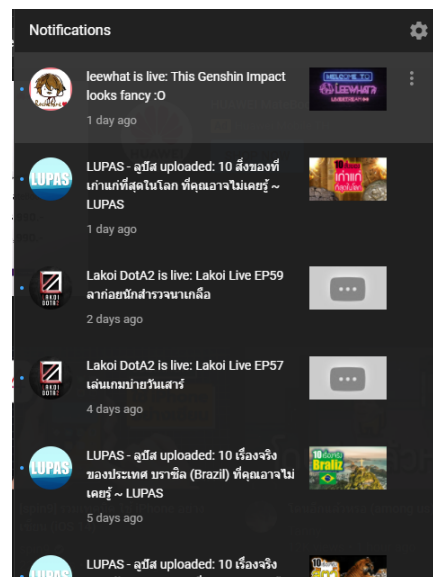
Hooked: Web application YouTube

1.Trigger

YouTube ได้ใช้ Relationship Triggers เป็นแรงกระตุ้นจากการเปิดให้ผู้ใช้งานทำการแชร์ Content จากแพลตฟอร์มของตัวเอง ไปยังแพลตฟอร์มอื่น ๆ เพื่อให้เกิดการบอกต่อที่รวดเร็วขึ้น



อีกทั้งยังใช้ Owned Trigger ในการกระตุ้นผู้ใช้โดยมีการทำ Icon App ให้ดูง่าย และมีการใช้ Notification ในการดึงดูดให้คนเข้ามาใช้งาน อีกทั้งยังใช้ Internal Trigger มาใช้ในการเสนอสิ่งที่เราสนใจให้เราด้วย



2.Action

เนื่องจากคนเราต้องการความสุข และความสนุกสนาน ไม่อยากมีความทุกข์ และเพื่อตามสังคมให้ทัน
 บวกกับ เวลา และเงินที่ต้องแลกมา YouTube เป็น Web Application ที่ให้ใช้งานได้ฟรี ๆ และให้
 ความสุข ความสนุก และไม่ต้องใช้ความคิดใด ๆ ทำให้เกิดการทำให้ผู้ใช้จะใช้งานมากขึ้น และ
 YouTube ใช้ The Endowed Progress Effect ในการ ชักชวนเพื่อให้คนดู เข้ามาดูสิ่งที่ดูไว้ให้จบ



ใช้แถบสีแดงในการบอกว่าคุณกำลังดูสิ่งนี้ค้างอยู่

3.Variable Reward

มีการใช้ rewards of tribe ในการแสดงยอดวิว และยอดไลค์ เพื่อทำให้ผู้ที่ทำ content ได้เห็นว่า
 content ที่ตัวเองลงไป มีการรับชมจากสังคม และยังมี comment ที่ทำให้รู้ว่ามีคนให้กำลังใจอยู่
 มีการใช้ rewards of hunt ในการให้เงิน และสิ่งของแก่ผู้ที่ลง content แล้วได้ยอดวิวเยอะ



4.Investment

ในรูปแบบ data เพื่อให้เรากลับมาดู content ที่เราทำได้

มียอด subscribe ที่เข้ามาติดตามเรา ใน channel

อีกทั้งผู้ใช้ สามารถ subscribe เพื่อสามารถเข้ามาดูช่องที่ตัวเองชอบได้ง่ายขึ้น



ถ้าจะใช้ hooked ในการออกแบบ app ของตัวเอง

ในช่วงแรกผมจะใช้ Paid Triggers ในการโฆษณา ตัว app ของผมเพื่อให้เป็นที่รู้จักในวงกว้าง และใช้ Relationship Triggers ในการสร้างเครือข่ายในการบอกต่อของ app เพื่อลดค่าใช้จ่ายในการทำโฆษณาเพื่อลดค่าใช้จ่าย และใช้ Owned Triggers ในการส่ง News ให้ผู้ใช้ได้เห็น app ของเราอยู่เรื่อย ๆ ต่อมาใช้ Action ที่คนต้องการความสุข แลกกับเวลาที่เข้ามาใช้ ให้เขาเข้ามาใช้โดยไม่ต้องคิดอะไร จากนั้นค่อยหารายได้จากการโฆษณาแทน อีกทั้งยังใช้ The Scarcity Effect ในการเพิ่มความต้องการของผู้ใช้ และใช้ The Endowed Progress Effect เตือนผู้ใช้ในการทำ process ที่ค้างไว้ให้เสร็จ ต่อมาในการ ให้ rewards ก็ทำเป็น การสะสมแต้มคะแนนในการใช้บริการ ทำให้ผู้ใช้รู้สึกอยากกลับมาใช้งานต่อ และใช้ การ investment ในการเก็บข้อมูลรูปภาพแทนการเก็บสินค้าไว้จริง ๆ และการสร้าง skill ในการใช้งาน app